

1. Introduzione

Questo regolamento descrive una modalità solitario del gioco Heaven & Ale, nella quale giocherete contro un avversario fittizio: l'Automa.

Le azioni dell'Automa sono dettate da un mazzo dedicato di 12 carte. Questa modalità è pensata per farvi giocare in solitario cercando di simulare l'esperienza di gioco di una partita a due giocatori. Muovere l'avversario non richiede alcuno sforzo, cosicché possiate concentrarvi unicamente sulla vostra strategia.

2. Componenti

- Scatola base
- 1 mazzo automa di 12 carte
- 1 carta dischi

Tutte le carte sono scaricabili dal sito www.mautoma.com



3. Set-up

Preparate un set-up standard per 2 giocatori con le seguenti eccezioni:

- L'Automa riceve solo il suo meeple, tutti gli altri componenti del giocatore non sono utilizzati
- Mescolate il mazzo automa facendo attenzione che le carte siano tutte rivolte con lo sfondo di legno in basso.
- Stabilite casualmente chi sarà il primo giocatore

4. Funzionamento generale dell'Automa

Durante il turno dell'Automa, pescate una carta ed eseguite l'azione rappresentata nella metà alta della carta. Una volta che il meeple dell'Automa ha raggiunto o superato il primo spazio botte girate il mazzo di carte. Da questo momento fino alla fine del round utilizzerete sempre la metà alta della carta, che sarà però quella con sfondo in legno.

L'Automa semplicemente avanza sul tracciato e raccoglie tutto ciò che trova nello spazio di arrivo. Ponete in una riserva a parte tutti i token raccolti dall'Automa.

L'Automa non utilizza i soldi.

Se il mazzo dovesse esaurirsi prima della fine del round, rimescolate gli scarti.

Nel raro caso in cui nessuna azione, rappresentata sulla carta pescata, sia applicabile, scartatela e pescatene un'altra.

5. Descrizione delle carte

Applicate sempre e solo la metà alta della carta.

Prima di spostare il meeple dell'Automa controllate dove questo si trova rispetto al vostro. Se si trova davanti applicate la prima azione raffigurata; se si trova indietro o sulla stessa vostra casella, applicate la seconda azione.

Quando muovete il meeple dell'Automa avanti di X spazi, considerate solo gli spazi dove l'Automa può raccogliere qualcosa. Ignorate gli spazi vuoti e gli spazi barile privi di pile di tiles (questo aspetto sarà chiarito più avanti).

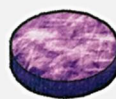


L'Automa avanza di 2 spazi e raccoglie tutto ciò che trova nello spazio di arrivo: monaci, risorse o un disco. Eccezione: se ci sono 2 dischi, ne prende uno solo.



L'Automa avanza di 2 spazi, se nello spazio di arrivo ci sono una o più risorse, l'Automa le prende tutte. Se invece lo spazio di arrivo non è uno spazio dedicato alle risorse, l'Automa avanza fino al primo spazio in cui sia presente almeno una risorsa e prende tutto ciò che trova.

Ogni volta che l'Automa raccoglie una o più risorse, mettetele in una pila nell'area di gioco dell'Automa. Non appena la pila contiene 5 tiles, girate la pila a faccia in giù e posiziotela nel primo spazio botte raggiungibile dal meeple dell'Automa. Questa pila serve a ricordare che ora l'Automa è pronto a collezionare una botte, quando raggiungerà lo spazio dedicato.



L'Automa avanza nel primo spazio in cui è presente un disco e lo prende. Se ci sono 2 dischi, ne prende uno solo. Il disco deve essere posizionato su uno dei 10 spazi della carta dischi. Una volta che tutti gli spazi sulla carta sono occupati, l'Automa non può più raccogliere dischi; da quel momento gli spazi dischi vanno considerati come se fossero vuoti al fine di determinare dove il meeple dell'Automa si può fermare.

Si noti che sulla carta c'è uno spazio dedicato esclusivamente all'alloggiamento del disco che si trova nel primo spazio del tracciato del tabellone (quello che fa scattare tutte le tessere che presentano lo stesso valore). Tale disco può essere preso solo una volta nell'arco di tutta la partita e lo spazio speciale sulla carta serve per ricordare se l'Automa ha già preso o meno tale disco. Tutti gli altri dischi presenti sul tracciato possono essere raccolti e stoccati indistintamente in uno dei restanti 9 spazi della carta.



L'Automa avanza nel primo spazio in cui è presente almeno un monaco e lo prende. Se ci sono più monaci, l'Automa li prende tutti.

6. Raccolta di barili

Durante il round 1 l'Automa non raccoglie mai nessun barile, anche se gli spazi botte presentano già delle pile di tiles.

A partire dal round 2, ogni volta che la carta automa indica che il meeple Automa deve oltrepassare uno spazio botte, che contiene una o più pile di tiles, ignorate le azioni raffigurate sulla carta, poi posizionate il meeple dell'Automa sullo spazio botte. Per ogni pila ivi presente, l'Automa colleziona un barile. Il barile preso dall'Automa viene determinato sommando il valore di tutte le tessere che formano la pila. Il numero risultante indica quale delle 12 botti deve essere consegnata all'Automa (ricominciando dall'inizio se necessario). Ad esempio, se sullo spazio botti ci sono due pile una di valore 9 e una di valore 13, l'Automa prenderà dal tabellone rispettivamente la nona botte e la prima botte.

L'Automa non può possedere due botti dello stesso tipo; se il valore della pila indica di prelevare una botte non valida, l'Automa prende la prima botte valida successiva.

Una volta prelevate le botti, mettete da parte le pile di tiles appena utilizzate; queste serviranno solamente alla fine del gioco per il conteggio finale dei punti vittoria dell'Automa.

7. Fine round

Se l'Automa raggiunge lo spazio iniziale per primo, si posiziona sul bonus raffigurato sulla carta.

Quindi rimescolate tutto il mazzo e rigiratelo con la parte di legno in basso.



8. Punteggio finale

Difficoltà 1: il punteggio totalizzato dall'Automa è pari alla somma di tutte le tessere risorsa raccolte. Monaci, dischi e botti non forniscono punteggio.

Difficoltà 2: il punteggio totalizzato dall'Automa è pari alla somma di tutte le tessere risorsa raccolte e del valore delle botti. Monaci e dischi non forniscono punteggio.

Difficoltà 3: il punteggio totalizzato dall'Automa è pari alla somma di tutte le tessere risorsa raccolte e del valore delle botti. Inoltre l'Automa totalizza 5 punti vittoria per ogni disco presente sulla carta dischi. I monaci non forniscono punteggio.

E' possibile variare ulteriormente il livello di difficoltà cambiando il numero di tessere necessario per far collezionare una botte all'Automa. Più tale numero è piccolo e più la difficoltà aumenta.

Autore dell' Automa: **Mauro Gibertoni**
 Revisione del regolamento: **Chris Dorrell**
 Contatti: maurogibertoni@gmail.com
 Sito internet: www.mautoma.com

